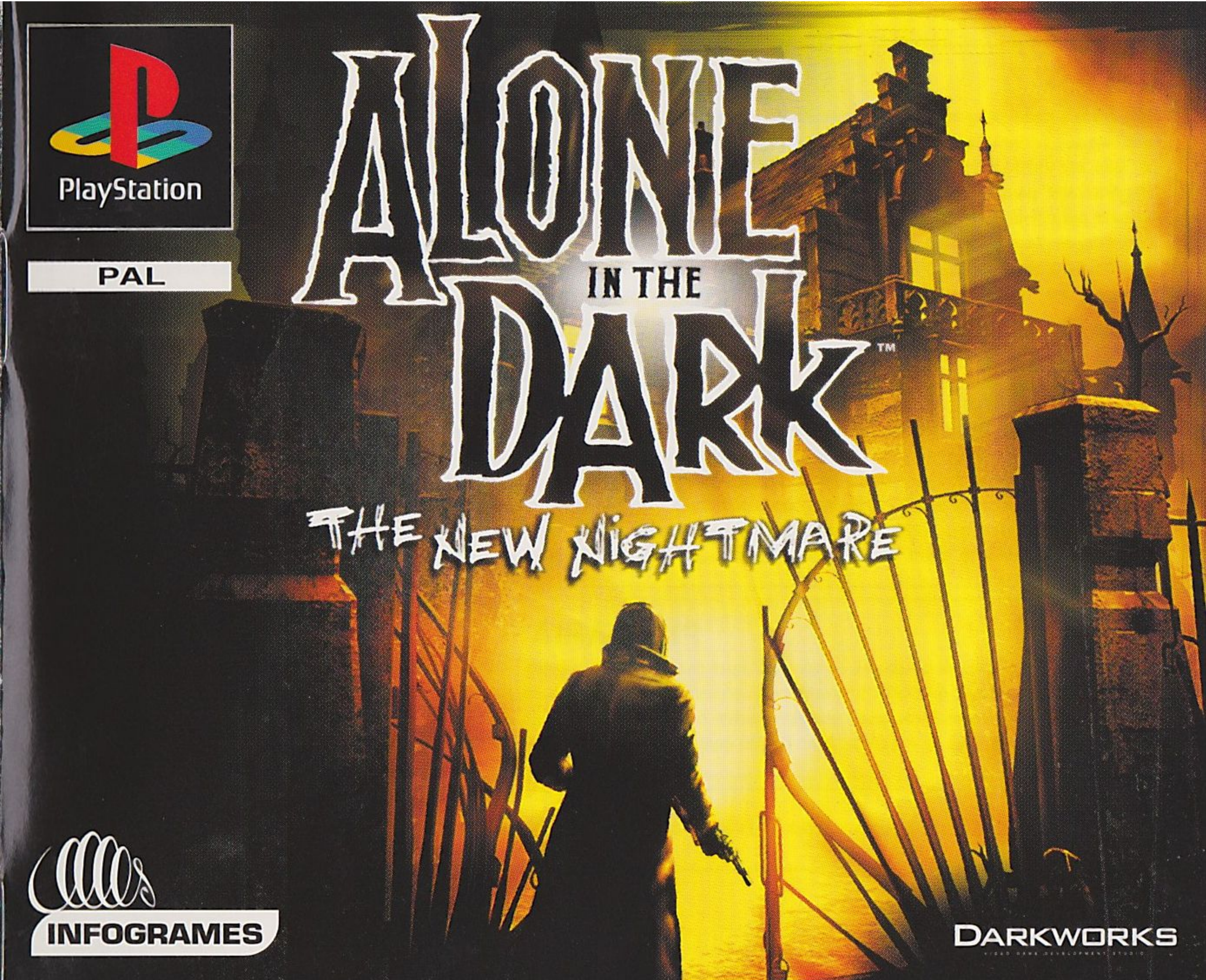
PlayStation

PAL

ALONE IN THE DARK™

THE NEW NIGHTMARE



INFOGRAMES

DARKWORKS

PlayStation®

Precauções

Este disco contém programas para a consola de video-jogos "PlayStation®". Nunca utilize o disco em qualquer outro equipamento, uma vez que poderá danificá-lo. O disco está conforme as especificações da "PlayStation®", para o Mercado Europeu. Não pode por isso, ser usado em versões da "PlayStation®" para outros mercados. Leia cuidadosamente o manual de instruções da "PlayStation®" para assegurar a correcta utilização do disco. Quando inserir este disco na "PlayStation®", coloque-o sempre com a etiqueta para cima. Quando manusear o disco, não toque na sua superficie. Segure-o pelas extremidades. Conserve o disco limpo e sem riscos. Se a superficie do disco estiver suja, limpe-a com um tecido macio. Não deixe o disco próximo de fontes de calor, exposto directamente à luz solar ou sujeito a humidade excessiva. Nunca use um disco partido ou danificado, ou que tenha sido reparado com adesivo ou cola, uma vez que isso conduzirá a erros de operação.

Alguns Conselhos

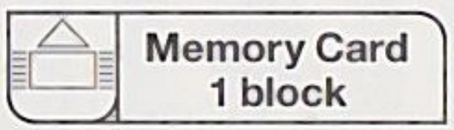
Para seu bem, descanse cerca de 15 minutos por cada hora que estiver a jogar. Evite jogar quando estiver cansado ou com sono. Jogue sempre numa sala iluminada e coloque-se o mais afastado possível do televisor. Algumas pessoas podem estar sujeitas a ataques epilépticos quando expostas a luzes ou sinais intermitentes no seu dia-a-dia. Podem também estar sujeitas ao mesmo tipo de ataques enquanto vêem programas televisivos ou jogam com jogos de video. Mesmo pessoas que nunca tiveram ataques do género podem, contudo, sofrer de estado epiléptico nunca detectado. Consulte o seu médico caso sofra de estado epiléptico ou imediatamente após detectar qualquer dos seguintes sintomas enquanto jogar: vertigens, alterações da visão, contracções musculares ou outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão mental e/ou convulsões.

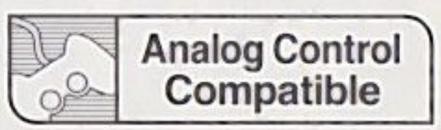
PIRATARIA

A reprodução não autorizada do todo ou de qualquer parte deste jogo, assim como o uso não autorizado de marcas registadas poderá constituir uma ofensa legal. A PIRATARIA prejudica o consumidor assim como os legítimos editores, comerciantes e os responsáveis pelo desenvolvimento do produto. Se suspeita que este produto é uma cópia não autorizada, ou se tem alguma informação sobre produtos-pirata, por favor contacte o Serviço de Atendimento ao Cliente mais próximo, no número de telefone mencionado na parte de trás deste manual.

Consultar os Números do Serviço de Atendimento ao Cliente no 9 fim deste manual.

Alone in the Dark is a registered trademark of INFOGRAMES © 2001 Infogrames. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Infogrames and developed by Darkworks.
"Alone In The Dark" written and produced by Stewart Copeland. Performed by Stewart Copeland and Jimmie Wood. Published by Kinetic Kollections Overseas, Inc.
© 2001 Kinetic Kollections Overseas, Inc.





SLES-02801

ALONE IN THE DARK™

THE NEW NIGHTMARE

INTRODUÇÃO

Edward Carnby, o detective particular do paranormal está de volta!

O melhor amigo de Carnby, Charles Fiske, foi encontrado morto perto de Shadow Island, uma ilha misteriosa situada na costa do Maine. A primeira investigação de Carnby leva-o junto de Frederick Johnson que lhe revela que Fiske estava à procura de 3 antigas tabuinhas indígenas. Johnson pede a Carnby para se ocupar da investigação.

Johnson apresenta-o a Aline Cedrac, uma jovem professora universitária, especialista em antigos idiomas indígenas. A missão deles é achar as três misteriosas tábuas. Estas são muito procuradas pois nelas estão gravadas inscrições indecifráveis. Durante o vôo até à ilha, Carnby descobre que Aline Cedrac também tem razões pessoais para ir a Shadow Island.

Enquanto o piloto se prepara para aterrar, o hidroavião encontra-se subitamente em dificuldade, capturado por uma força estranha. Carnby e Alice só têm uma maneira de escapar - saltar de pára-quedas.

Carnby aterrar com segurança num campo abandonado. Aline quanto a ela, escapa por pouco a graves ferimentos ao aterrrar sobre o telhado de uma sinistra mansão.

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO 3
AS PERSONAGENS 5
COMEÇAR A JOGAR 7
CONFIGURAÇÃO DO COMANDO 8
OPÇÕES 9
ACÇÕES EXTRAS 10
EQUIPAMENTO 12
INVENTÁRIO 12
GUARDAR 15
CONTINUAR O JOGO 15
CRÉDITOS 16
LINHA VERDE 18

AS PERSONAGENS

edward carnby

De pais desconhecidos, Carnby foi colocado no orfanato de Saint Andrew por trabalhadores sociais onde foi baptizado pelo director .

Carnby trabalha actualmente para uma agência de detectives fundada em 1982 por Charles Fiske, um antigo membro do departamento ultra secreto do FBI, Divisão 713. Fiske e Carnby são especialistas em paranormal e na investigação de fenómenos estranhos, o supernatural é a base das actividades deles.

Carnby certamente não está interessado em convencer cépticos nem em conscientizar as pessoas; a missão dele é combater as forças obscuras que estão agindo ao nosso redor, utilizando unicamente os próprios poderes de humano mortal.

Ele não possui poderes parapsicológicos que o transformariam num ser supranatural, a verdadeira habilidade dele é reconhecer o diabo à primeira vista e saber instintivamente como lidar com ele.

Ele não é místico; a única coisa que sabe, ou melhor que sente, é que tem uma missão.

Quando Carnby diz uma piada, o humor dele é pontilhado de desilusão, no limite do cínico. Para alguns, Carnby pode parecer ser frio, indiferente e até mesmo obsessivo. Os poucos amigos que tem, (i.é. Charles Fiske), reconhecem a integridade e a probidade de Carnby.

altura:1.84 m.

Peso: 78 kg.

Olhos: azuis acinzentados.

Cabelos: Castanhos.

Sinais particulares: Nenhum.

Data de nascimento: 29 de fevereiro de 1968.

lugar de nascimento: Richmond, Virginia, USA.

Pai: Desconhecido.

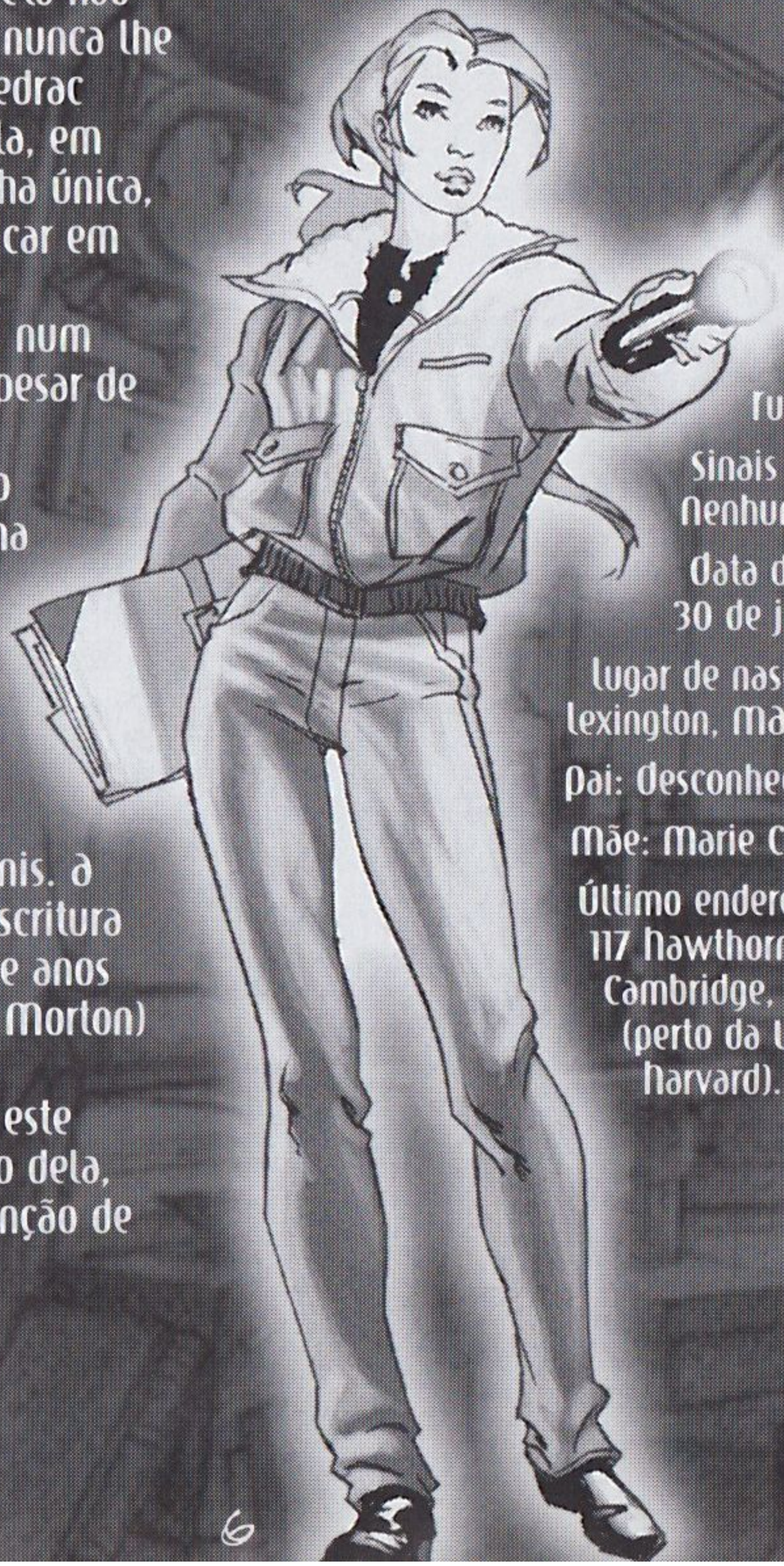
Mãe: Desconhecida.

Último endereço conhecido: hotel White House, 18 Norman Avenue, Gloucester, Massachusetts. Quarto17.

aline cedrac

aline Cedrac nasceu a 30 de junho de 1974, em lexington, subúrbio de Boston. Ela não conheceu o pai pois a mãe, Marie, nunca lhe revelou a identidade dele. Marie Cedrac regressou a França, a terra natal dela, em 1992 após se ter zangado com a filha única, aline, que por sua parte, decidira ficar em Boston para terminar os estudos de antropologia. Marie Cedrac faleceu num acidente em fevereiro de 1993 e, apesar de uma busca intensa, aline nunca conseguiu descobrir a identidade do pai. aline demonstrou ser uma aluna brilhante, uma extraordinária memória e uma profunda intuição, permitiram-lhe obter um PhD aos 24 anos de idade.

Ela interessou-se particularmente pelo estudo da tribo indígena Abkanis. A recente descoberta do sistema de escritura dessa tribo, que data de milhares de anos atrás, (descoberta atribuída a Obed Morton) revolucionou o pequeno mundo da antropologia indígena. Além disso, este constitui o assunto do próximo livro dela, para o qual ela recebeu uma subvenção de pesquisa da fundação Rockfeller.



Altura: 1.72 m.

Peso: 54 kg.

Olhos: Verdes.

Cabelos: Ruivos.

Sinais particulares: Nenhum.

Data de nascimento: 30 de junho de 1974.

Lugar de nascimento: lexington, MA, USA.

Pai: Desconhecido.

Mãe: Marie Cedrac.

Último endereço conhecido: 117 Hawthorn Street, Cambridge, Massachusetts (perto da Universidade de Harvard).

COMEÇAR O JOGO

Alone in the Dark The New Nightmare é um jogo para um jogador. Antes de ligar a sua Consola, conecte o Comando ou outro periférico compatível na porta do Comando 1.

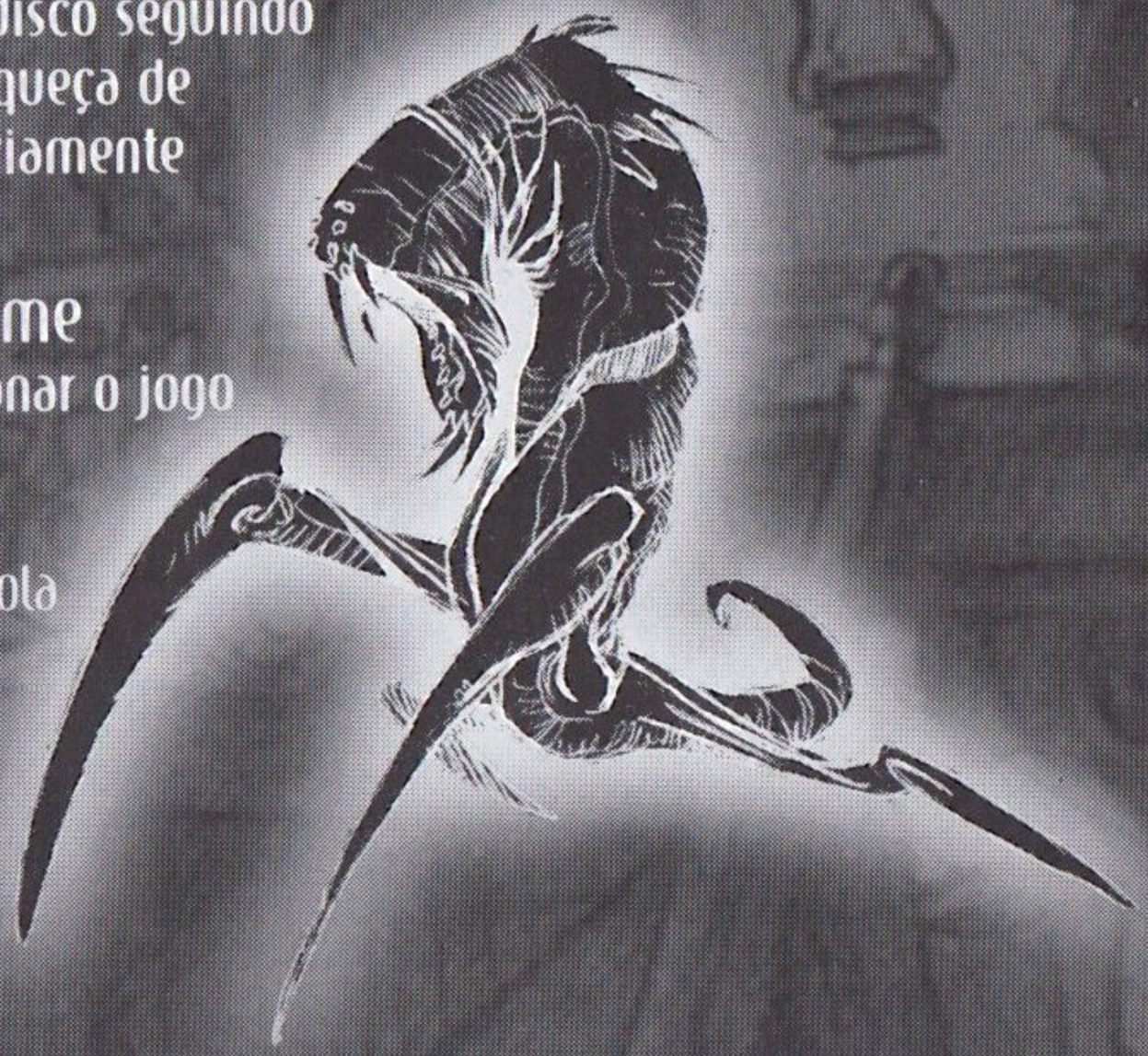
Coloque o disco1 na Consola. Utilize os botões de direcção para fazer a sua selecção, e para confirmar carregue no botão ⊗.

DISCO 1:
Utilize este disco para iniciar um novo jogo. Seleccione New Game (Novo Jogo) no Main Menu (Menu Principal). Para retomar um jogo guardado, escolha Load Saved Game (Carregar Jogo Guardado), e então seleccione o jogo previamente guardado que deseja continuar a jogar.

DISCO 2:
Logo que o disco 1 esteja terminado, troque o disco seguindo as instruções que aparecem no ecrã. Não se esqueça de guardar o seu jogo; para retomar um jogo previamente guardado no disco 2, coloque-o na Consola.

A próxima etapa é seleccionar Load Saved Game (Carregar Jogo Guardado), e depois seleccionar o jogo que deseja continuar a jogar.

Aviso: Não toque nos manípulos, enquanto a Consola estiver ligada. Isso pode afectar a inicialização do Comando e resultar num mau funcionamento. Se tocar nos manípulos durante a inicialização do jogo, desligue a sua Consola, e depois ligue-a novamente sem tocar nos Comandos.



CONFIGURAÇÃO DO COMANDO

Combinação dos botões R1 e L1: Aiming Mode (modo Mira) , combinação dos modos Freelook e Target (Olho livre e Alvo) – (manter carregado).

Botão L2: Mapa

Botão L1: Modo Freelook (Olho livre) com Comando Digital (manter carregado)

Botões de direcção: Movimentar personagem
Para cima: andar para frente
Para baixo: andar para trás
Para a direita: virar para a direita
Para a esquerda: virar para a esquerda

Manípulo esquerdo: Movimentos Freelook (Olho livre)

Botão R2: Rádio

Botão R1: Modo Target (Alvo) – (manter carregado)

Inventário

Acender e apagar lanterna

Acção/Atirar

Correr (manter carregado)

Botão START (iniciar): Pausa + Opções

Nota: Com o Comando analógico (DUALSHOCK), a personagem muda automaticamente para o modo freelook (Olho livre) quando utiliza o manípulo esquerdo. Com o Comando Digital, mantenha o botão L1 carregado para passar para o "freelook mode" (modo Olho livre).

OPÇÕES

Para visualizar o menu opções, seleccione **Options (Opções)** no **Main Menu (Menu Principal)** ou carregue no botão **Start (iniciar)**. Utilize os botões de direcção para navegar no menu e confirme a sua escolha com o botão ⊗.

Effects Volume (Volume dos efeitos sonoro) ajustar o volume SfX.

Music Volume (Volume da música) ajustar o volume da música.

Dialogue Volume (Volume da voz) ajustar o volume do diálogo.

Screen Adjustment (Ajustar o ecrã) Utilize os botões de direcção para centrar a imagem no ecrã.

Adjust Brightness (Ajustar luminosidade) ajuste a ecrã da televisão de acordo com as instruções.

Stereo L/R (estéreo e/d) escolha a saida de som.

Vibration Function (Função vibração) activa e desactiva a função vibração.

Controller Configuration (Configuração do comando) Parametre a configuração do Comando de acordo com as três opções disponíveis.

Pause Menu (Menu de pausa) Para aceder a esse menu, durante o jogo, prema o botão **Start (iniciar)**, excepto durante as sequências de vídeo. Neste modo, o jogo fica "congelado" (o contador de tempo para). Seleccione uma opção com os botões de direcção e valide com o botão ⊗.

Resume Game (Retomar o jogo) Para sair do pause menu (menu de pausa) e retomar o jogo.

Quit Game (Sair do jogo) Para voltar ao **Main Menu (Menu Principal)** sem reinicializar a Consola.

Options (Opções) Para visualizar o options menu (menu opções) – (centrar o ecrã, ajustar o volume do som, etc.)

ACÇÕES ADICIONAIS

- use flashlight (utilizar lanterna)

Prema o botão ◉ para acender a sua lanterna ou para apagá-la.
Quando a sua lanterna estiver acesa, utilize o manípulo esquerdo para passar para o "freelook mode" (modo Olhar livre) e dirija a sua lanterna para qualquer direcção.

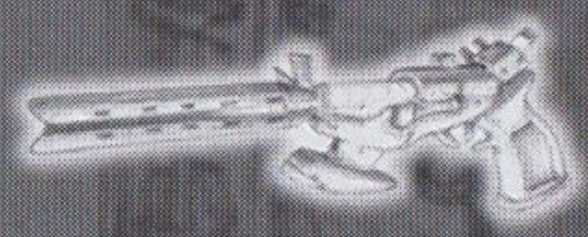
Nota: O "freelook mode" (modo Olhar livre) só funciona enquanto o jogador estiver parado. Com o Comando Digital, mantenha o botão L1 carregado para passar para o "freelook mode" (modo Olhar livre).

- use weapon (utilizar arma)

Com a arma na mão, mantenha premido o botão R1 para passar para o "target mode" (modo alvo) e prema o botão ⊗ para atirar.

Quando estiver no "target mode" (modo alvo), o seu indicador de vida aparece no ecrã. Neste modo, a arma aponta automaticamente para o alvo mais próximo.

Nota: No "target mode" (modo alvo) ainda se pode movimentar, mas não pode correr.



Ao manter premidos os botões R1 e L1 simultaneamente, pode passar para o "aiming mode" (modo Mira): utilize o manípulo esquerdo para apontar a arma para qualquer direcção e depois prema o botão ⊗ para atirar.

Nota: O "aiming mode" (modo Mira) só funciona quando o jogador estiver parado. Com o Comando Digital, utilize os botões de direcção para apontar a arma para qualquer direcção.

- run (correr)

Para correr, mantenha premido o botão ▣ e utilize os botões de direcção.

• push an object (empurrar um objecto)

É possível empurrar certos objectos (caixotes, móveis, etc.). Coloque-se frente ao objecto que deseja mover e mantenha premido o botão ⊗. Se o objecto não puder ser movimentado, a personagem não adopta a posição de empurrar.

• climb onto an object (subir a um objecto)

É possível subir a certos objectos ou a elementos do ambiente. Posicione-se frente ao objecto para o qual deseja subir, e prema então o botão action (acção). Se a personagem não puder subir ao objecto, ela não reagirá.

• scale walls (escalar paredes)

Ao contrário de Carnby, Aline pode escalar certos objectos no ambiente para alcançar novas áreas para explorar. Para escalar paredes, posicione-se à frente da parede e prema o botão action (acção). Se Aline não puder escalar a parede, ela não reagirá.

• examine a document (examinar um documento)

Os ambientes contêm inúmeros documentos que fornecem informações úteis para o ajudar durante toda a aventura. Pode ter textos ou documentos visuais (como fotografias ou pinturas) para consultar. Para examinar um documento, posicione-se à frente dele, prema o botão action (acção) e depois visualize o documento no ecrã.

Documentos escritos:

Passe as páginas utilizando os botões de direcção da direita e da esquerda.

EQUIPMENT (EQUIPAMENTO)

• MAP (MAPA)

Para visualizar o mapa, prema o botão L2.

Utilize este ecrã para visualizar o mapa do sítio que está a visitar. Se mapas extras estiverem disponíveis, utilize os botões R1 e L1 para os visualizar. Utilize os botões de direcção para navegar no mapa e os botões ▣ e ◉ para efectuar um zoom. Utilize o botão ⊗ para centrar o mapa à volta da posição actual da personagem.

• RÁDIO

Os dois heróis possuem cada um walkie-talkie, desta maneira estão sempre em contacto. Para chamar a outra personagem pela rádio, carregue no botão R2 e se o seu parceiro estiver no perímetro de recepção, responderá dando-lhe o conselho ou a informação apropriada.

INVENTORY (INVENTÁRIO)

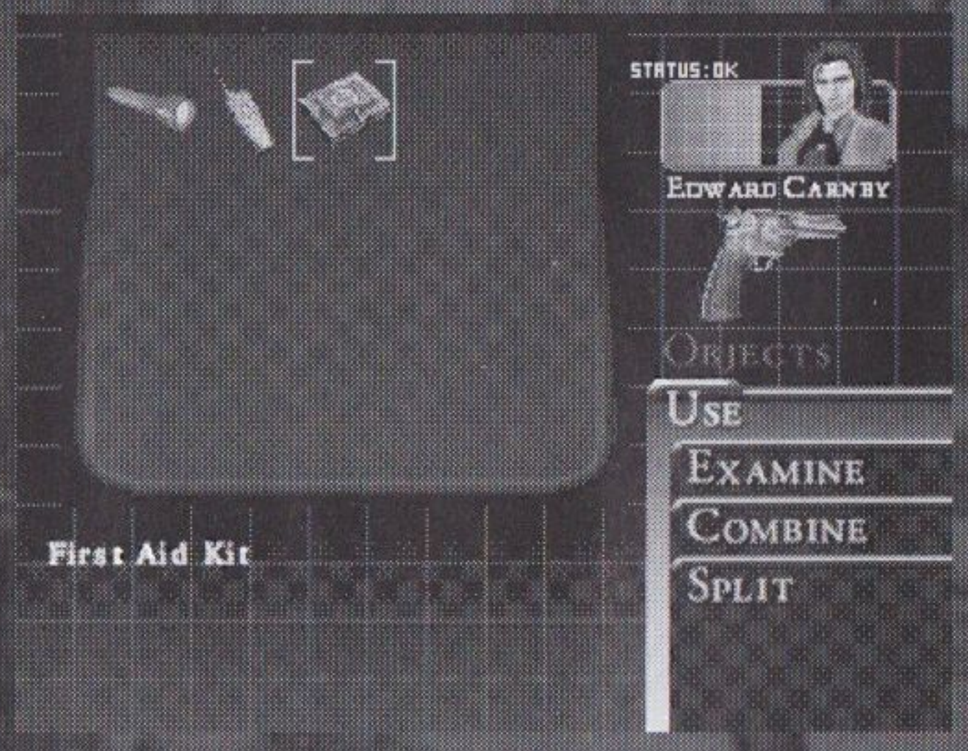
Para ter acesso ao inventário, prema o botão △.

• ESTADO DA PERSONAGEM

O ecrã do inventário indica constantemente o rosto e a barra de vida da sua personagem.

• MENU PRINCIPAL DO INVENTÁRIO

O inventário faz a listagem de todos os objectos em sua posse, divididos em diversas categorias. Para utilizar um objecto, seleccione a categoria que deseja com os botões de direcção e prema o botão ACTION (ACÇÃO).



Seja ela qual for a ramificação do menu do inventário em que esteja, pode voltar passo-a-passo para o menu do inventário, para isso basta premer o botão (triangle). Premer o botão △ várias vezes permite que saia do inventário e volte ao jogo.

Nota: Quando entrar no inventário, terá sempre de seleccionar a partir da categoria Weapons (armas). Utilize os botões para seleccionar um objecto e prema o botão action (acção). Um submenu aparece então, indicando as possíveis acções em que o objecto seleccionado pode ser utilizado.

▪ use object (utilizar objectos)

Seleccione o objecto que deseja utilizar, prema no botão action (acção) e seleccione use (utilizar) no menu que aparecer.

▪ equip object (equipar-se com objectos)

Seleccione o objecto com o qual deseja se equipar e prema o botão action (acção), depois seleccione equip (equipar) no menu que aparecer.

Se seleccionar uma arma, a sua personagem equipa-se com ela. Se a sua personagem já possuir uma arma, essa volta automaticamente para o inventário.

▪ reload (recarregar)

Se o objecto que seleccionar for uma arma, pode utilizar a função reload (recarregar). Quando recarregar a sua arma, as munições são transferidas da caixa de munições para o barilete da arma. O número mostrado perto do ícone da arma e da munição indica a quantidade de munição restante.

▪ examine object (examinar objectos)

Seleccione os objectos que deseja examinar e prema o botão action (acção). O objecto aparece em realce no centro do ecrã. Utilize os botões de direcção e os botões r2 e l2 para girar o objecto e os botões r1 e l1 para controlar o zoom.

Enquanto estiver a examinar um objecto, uma caixa de diálogo também aparece no ecrã.

▪ combine objects (combinar objectos)

Seleccione o primeiro objecto que deseja combinar e prema o botão action (acção). Seleccione o segundo objecto e prema o botão action (acção) novamente. Certos objectos precisam ser combinados com outros para funcionarem.

- **separar objectos**

seleccione os objectos que deseja separar e prema o botão ACTION (acção).

- **health (saúde)**

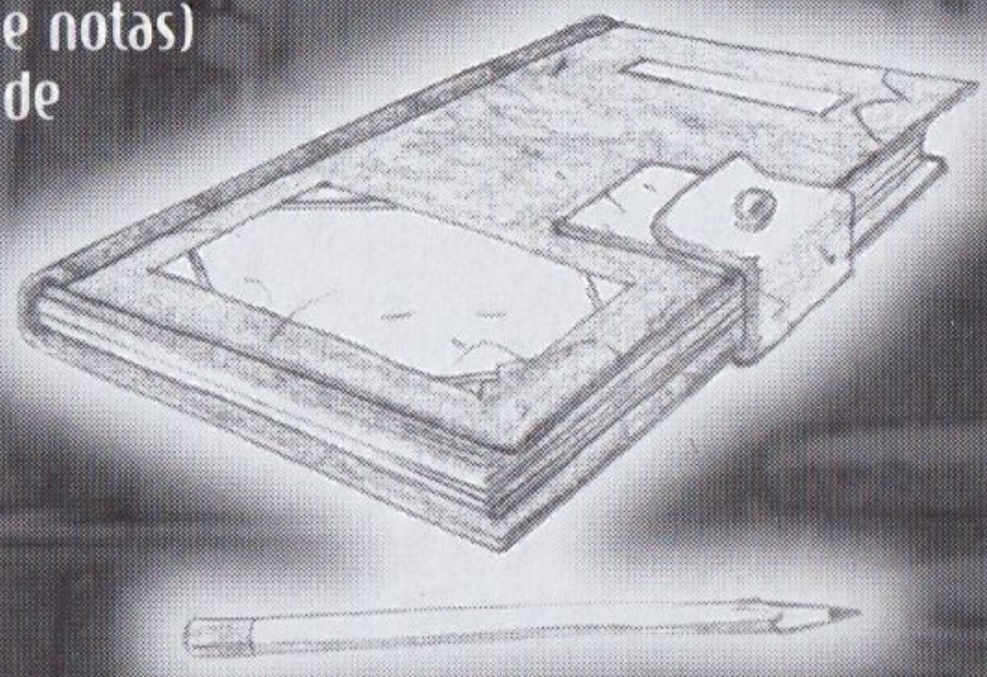
a barra de vida indica o estado de saúde da personagem e este estado altera-se cada vez que for ferida. Se for ferida e a barra de vida mostrar "DANGER" (PERIGO), a personagem morre e o jogo termina-se.

Para poder melhorar a saúde de uma personagem e recarregar a barra de vida, utilize o first aid kit (Kit de Primeiros Socorros) e prema o botão ACTION (ACÇÃO) e sua barra de vida aumentará.

- **notebook (bloco de notas)**

Durante a aventura, vai encontrar vários documentos e informações necessárias para ter êxito na missão, resolva quebra-cabeças e descubra os segredos obscuros de Shadow Island e da família Morton.

O seu notebook (bloco de notas) resume os pontos principais das informações que recolheu. Seleccione NOTEBOOK (bloco de notas) no menu principal do inventário e carregue no botão ACTION (ACÇÃO). O notebook (bloco de notas) aparece então ocupando a tela inteira. Utilize os botões de direcção para passar as páginas e carregue no botão △ para voltar ao menu principal do inventário.



GUARDAR

Pode guardar o nível do jogo em que se encontra em qualquer altura do jogo, mas para isso é necessário ter em sua posse o Charm of Saving (feitiço de guardar). Seleccione um Charm of Saving (feitiço de guardar) no menu dos objectos do inventário e prema o botão ACTION (ACÇÃO). Siga as instruções que aparecerem no ecrã para guardar o jogo.

Nota: Cada vez que guardar, utilize um Charm of Saving (feitiço de guardar), como estes são raros, esteja certo de que deseja realmente guardar.

Aviso: após ter carregado um jogo guardado, o jogo é retomado no ponto onde o guardou, mas por favor, cuidado, as acções que estava a carregar nesse lugar e os Charms of Saving (feitiços de guardar) não serão recuperadas.

Para poder guardar um jogo deve ter um **MEMORY CARD** (Cartão de Memória) conectado na ranhura para o **MEMORY CARD** (Cartão de Memória) 1.

Durante o processo em que o seu jogo é guardado, não desligue a Consola, não abra a tampa do disco e não desconecte o Comando.

É necessário um bloco livre para salvar um jogo.

CONTINUE A GAME (CONTINUAR UM JOGO)

Para carregar um jogo previamente guardado insira um **MEMORY CARD** (Cartão de Memória) na ranhura para o **MEMORY CARD** (Cartão de Memória) 1 e coloque o disco 1 ou o disco 2 na Consola.

Seleccione LOAD SAVED GAME (CARREGAR JOGO GUARDADO) no Main Menu (Menu Principal) e então seleccione o jogo que deseja carregar entre os jogos disponíveis.

Nota: Caso não inserir o disco correspondente ao jogo guardado que deseja seleccionar, a mensagem "Insert **DISC 1**" (Inserir disco 1) ou "Insert **DISC 2**" (Inserir disco 2) aparecerá.

Siga as instruções que aparecerem no ecrã para retomar o jogo.

CREDITS

Bruno Bonnell
presents an
Infogrames
production,

**Alone in the Dark
The New Nightmare.**

Infogrames Motion VP
Olivier Goulay.

Production Director
Eric Labelle.

Production Manager
Cont. Europe
Stéphane Bonazza.

Producer
Eric Angelier.

Pre-production
Pierre Carde.

European Marketing VP
Larry Sparks.

Marketing Director
Monique Crusot.

Senior Product Manager
Guillaume Rosier.

Product Manager
Mathieu Brossette.

Creative Managers
Franck Drevon,
Pat Phelan.

Business Affairs
Laurence Dufour,
Tony Duret.

Legal :
Nelly Jacquin,
Caroline Brunel.

Design Studio
Emmnanuelle Tahmazian,
Patrick Chouzenoux,
Michel Mégoz,
Rose-May Mathon,
Sylvie Combet,
Olivier Lachard,
Jérôme Gouvenot.

Localisation
Sylviane Pivot,
Maud Favier,
Fabien Roset,
Chrystèle Dozoul,
Beate Reiter,
Weronika Larsson.

Public Relations
Matt Broughton,
Lynn Daniel.

QA Manager
Olivier Robin.

Qualitative
Section Supervisor
Dominique Morel.

Qualitative Tests
Co-ordination
Emmanuel Desmaris,
Jocelyn "Jo le Do" Cioffi

Debugging
Section Supervisors
Stéphane Pradier,
Vincent Laloy.

Debugging Co-ordination
Merche Sánchez García,
Julien One Amougou,
Anthony "Antox" Macaré.

Pre-Mastering
Stéphane Enteric.

Testers
Farid Hammoumraoui,
Eric Meignier,
Christophe Chabal,
Gregory Eche,
Stéphane Carmignani,
Mohamed Benalioua,
Fabien Lauton,
Cyril François,
Aurélie Crawford,
Nicolas Pacaut,
Marie-ève Burdin,
Xavier "Raoul" Martin,
Nakim Abbas,
Abdenour "Da Killer" Bachir,
Kamel "Sane" Benyoucef,
Nils Mathieux,
Fabien Oberholz,
Anthony Soulier,
Jamel "Madjid" Bellabes,
Hakim "Hommous" Belayati,
Manu "Inhuman" Moiroux,
Elvis "Panda" Alvarez,
Cecilia Jard,
Eugenia Veronese,
Ina Wierstra,
Laura Erena Vicente,
Christopher Evans.

Special Contribution
James North-Hearn,
Jean-Marcel Nicolai,
Rebecka Pernered,
Sophie Wibaux,
Renaud Marin,
Marcin Kaczmarczyk,
Patricia Nowak,
Caroline Fauchille,
Hubert Chardot,
Alyssa Padia,
Scott Fink,
Dimitri Bodiansky,
Bruno Guéraçague.

Thanks to:
Morgan O'Rahilly,
Denis Thoral,
Audrey Chapot,
Piment,
Géraldine Borde,
Sandrine N'guyen,
Emmanuelle Périgault-Vigier,
Viviane Arthur,
Robert Miles Watson,
Paul Fox.
Infogrames Inc. San Jose
I-Velocity VP
JP Agati.

Production
Sean Fish,
Kurt Bush.

Marketing
David Riley,
Heather Hall.

Additional Music,
SFX,
Voice Recording
KBP.

Introduction and
Outro Sequences
Digimania.

Script Doctoring
The Script Company
Xavie Dorison,
Fabien Nury.

DARKWORKS CREDITS

Game Conception
Guillaume Gouraud,
David Rochedieu,
Antoine Villette.

Scenario
Antoine Villette.

Art Director
Guillaume Gouraud.

Technical Manager
David Rochedieu.

Development Manager
Emmanuel Boutin.

Project Manager
Laurent Franchet.

Production Assistant
Christine Ostrowski.

Scenario Adaptation
and Pre-Production
Game Design
Pascal Luban.

adventure game designers
Laurent Franchet,
Guillaume Gouraud,
Sébastien Lambottin.

game design
Guillaume Gouraud,
Laurent Franchet,
Sébastien Lambottin,
David Rochedieu,
Antoine Villette.

music & sound
Thierry Desseaux,
Jean-Sébastien Rossbach.

CGI movies directed by
Guillaume Moreels.

story-boarders
Patrick Pion,
Nicolas Bouvier,
Denis Bajram.

CGI characters artists
Guillaume Moreels,
Marc Leprêtre.

lead designer
Nicolas Bouvier.

backgrounds designers
Benjamin Carré,
Benoît de Ravelle,
Cyril Perrin,
Patrick Pion.

characters designed by
Matthieu Lauffray.

characters sculpted by
Matthieu Lauffray,
Jean-Claude Gouraud,
Guillaume Moreels.

creatures designed by
Claire Wendeling.

creatures sculpted by
André Jaume.

paintings by
Marc Botta.

lead programmers
Emmanuel Boutin,
David Rochedieu.

programmers
Christophe Chaillon,
Benoît Chaperot,
Stéphane Denis,
Karine Lefrançois.

additional programmer
Sam Nova.

lead script coder
Fabrice Rappe.

script coders
Hakim Abbas,
Mathias Deshayes,
Pierre Gironde,
Daniel Gloannec,
Cendrine Laguerre,
Sébastien Lambottin,
Ivano Pirona.

lead backgrounds artists
Bertrand Carduner,
Benoît Martinez.

backgrounds artists
François Baranger,
Arnaud Barros,
David Bouaziz,
Ulrich Brunin,
Roland Caron,
Maxime Desmettre,
Bruno Gentile,
Hae Jun Jhee,
Marc Leprêtre,
Laurent Makowski,
Manuel Pires,
Salomé Strappazzon,
Laurent Vicherd.

lead real-time backgrounds modeler
Florent Goy.

real-time backgrounds modelers
Roger Bellon-Gronnier,
Sylvain Frattini,
Daniel Gloannec,
Xavier Rang,
Salomé Strappazzon,
Sébastien Vérité,
Laurent Vicherd.

lead animator
Xavier Lamouche.

gameplay animators
Sébastien Bertin,
John Bigorgne,
Marie Deschamps,
Bruno Millas,
Stéphane Wiederkher.

lead animator CGI sequences
Bruno Millas.

CGI sequences animators
John Bigorgne,
Eric Breistroffer,
Xavier Lamouche,
Yann Le Gall,
Stéphane Wiederkher.

lead real-time models artist
Eric Breistroffer.

real-time models artists
David Demaret,
Maxime Desmettre,
Sylvain Frattini,
Bruno Gentile,
Yann Le Gall,
Florence Moreels.

visual special effects artists
David Demaret,
Maxime Desmettre,
Roland Caron.

additional 2D graphics
Cendrine Laguerre.

legal and financial manager
Antoine Chéron.

network administrator
Olivier Lebigot.

secretary
Nathalie Erard.

special thanks:
Magali Gouraud,
Shaomei Villette,
Clochette,
Pamela Boutin
Philippe Goulet,
Kiko of Valponi,
Kime,
Isabelle Lamouche,
Séverine Lebigot,
Brigitte Lecourt,
Lucien the cat,
Maëna,
Mam,
Toz! and Ma,
Marie-Jo,
Guillaume Roberto,
Pauline and
Jeanne Rochedieu,
Sandrine Rossignol,
Solange of O'Sullivan,
Claire Terrenoire.

In memory of Marcelle Demaret.

www.aloneinthedark.com
www.darkworks.com

DARKWORKS

INFOGRAMES

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	03614-500 555 (Normaltarif) Di. +Do. 15.00bis 19.00 Uhr (Nur technischer Support)	-	http://www.de.infogrames.com
• Belgique	+32 (0)2 72 18 633 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Danmark	0161 827 8060/1 10:00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	0161 827 8060/1 10:00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (2,21F/mn, 24h/24) Technique: 0825 15 80 80 (0.98 F/mn, du lundi au samedi de 10h-12h, 14h-20h) 3615 Infogrames (2,21 F/mn)	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (DM 2,42 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01	301 601 88 02	http://www.gr.infogrames.com
• Italia	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur	84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.it.infogrames.com
• Nederland	+31 (0)40 23 93 580 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Norge	0161 827 8060/1 10:00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 de 2ª a 6ª, entre as 10:00 e as 17:00	351 21 460 85 88	apoiocliente@pt.infogrames.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9,00 -14,00 / 15,30-18,30 h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 13:00 till 15:00 helgfri måndag till fredag	-	support@segaklubben.pp.se
• Schweiz/Suisse	Technische: 0900-105 172 SFR 2,50 pro Minute. Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0900-105 173	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09067 53 50 10* *24 hours a day / 75p/min	Technical Support: 0161 827 8060/1	helpline@uk.infogrames.com

Customer Service Numbers

• Australia 1902 262 662

Calls charged at $1.65 (incl. GST) per minute.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Österreich 0450 99 000 500

Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Belgique/België/Belgien 011 301 306

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Danmark +45 33 26 68 20

Åben Man-Tors 16.00-19.00

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• Suomi 0600 411 911

"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• France 0803 843 843

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Deutschland 01805 / 766 977

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Greece (00 301) 6777701

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation

• Ireland (01) 4054022

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Italia 848 82 83 84

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• Nederland 0495 574 817

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• New Zealand (09) 415 2447

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Norge 2336 6600

• Portugal (01) 318 7450

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• España 902 102 102

Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• Sverige 08-587 610 00

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation programvara.

• Schweiz/Suisse 0900 55 20 55 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen

• UK 08705 99 88 77

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

INFOGRAMES

www.aloneinthedark.com

Alone in the Dark is a registered trademark of INFOGRAMES - © 2001 INFOGRAMES

SLES-02801

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

3546430013366